

Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi melalui Model *Blended Learning* di Sekolah Menengah Atas

Noor Liana Waty¹, Sumarmi², Singgih Susilo²
^{1,2}Pendidikan Geografi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 27-11-2017

Disetujui: 15-01-2018

Kata kunci:

blended learning;
learning creativity;
kreativitas belajar

ABSTRAK

Abstract: The process of developing the activity and creativity of learners can be achieved through various learning interactions. This research aims to improve students' learning creativity through blended learning model. The method used in this research is classroom action research. Instrument of data collection using observation sheet to 30 students of class XI IPS 2. Technique of data analysis using descriptive quantitative. The results showed the average response of creativity in the first cycle of 54.58% and in the second cycle of 76%. Based on these results can be concluded that learning geography using blended learning model can improve students' learning creativity.

Abstrak: Proses mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dapat dicapai melalui berbagai interaksi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui model blended learning. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi terhadap 30 orang peserta didik kelas XI IPS 2. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan respon rata-rata kreativitas pada siklus I sebesar 54,85% dan pada siklus II sebesar 75,95%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran geografi menggunakan model blended learning dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Alamat Korespondensi:

Noor Liana Waty
Pendidikan Geografi
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: noorlianawaty@gmail.com

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses penambahan informasi serta kemampuan baru bagi peserta didik. Penyampaian informasi dengan cara yang tepat menjadikan pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan, termasuk dalam mata pelajaran geografi. Sumarmi (2015:3) menyebutkan bahwa seorang guru geografi harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, termasuk di dalamnya memanfaatkan sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Ketika pelajaran geografi masih dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menantang, sulit atau kadang membosankan oleh sebagian besar peserta didik, maka perlu dipikirkan model pembelajaran yang dapat memberikan kesan yang mudah dan menyenangkan. Model yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan yang ada.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah cara mengembangkan aktivitas serta kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dalam belajar. Keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan salah satu unsur esensial yang sangat penting bagi keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2001:16) keaktifan adalah kegiatan dalam bentuk fisik maupun mental, di mana saat seseorang berbuat dan berpikir disebut sebagai suatu rangkaian yang terpadu. Belajar dianggap berhasil jika seseorang melalui berbagai macam aktivitas, baik fisik maupun psikis. Aktivitas fisik diartikan sebagai kegiatan yang memicu keaktifan anggota badan, seperti membuat sesuatu, bermain atau bekerja, bukan kegiatan yang hanya duduk diam, mendengarkan, melihat atau disebut sebagai pasif. Peserta didik dikatakan aktif secara psikis yaitu jika daya dan jiwanya bekerja penuh atau banyak dimanfaatkan dalam hal pembelajaran.

Salah satu masalah klasik dalam pembelajaran geografi yaitu rendahnya kreativitas belajar peserta didik. Proses pembelajaran di sekolah masih sering lebih berpusat kepada guru. Pembelajaran biasanya lebih menekankan pada aspek pengetahuan, sedangkan sikap dan keterampilan peserta didik kurang diperhatikan. Peserta didik hanya mengetahui materi pembelajaran saja tanpa mengalami atau memaknai pembelajaran itu sendiri, dalam hal ini terlihat kurangnya pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Alfi, Sumarmi, dan Amirudin (2016:597) menyatakan bahwa pembelajaran saat ini lebih memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif. Beberapa model pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan sebagai solusi

terhadap permasalahan kurangnya kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru geografi kelas XI IPS SMAN 1 Banjarmasin, peserta didik kelas XI IPS 2 belum menunjukkan kreativitas belajar yang sesuai standar. Hal ini ditunjukkan dengan peserta didik belum bisa menemukan sendiri inti dari setiap materi pelajaran. Daya ingatnya terhadap materi tersebut tidak bertahan lama, yang berakibat kurangnya kemandirian dan keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, sebagian besar peserta didik lebih terlihat pasif, merasa malu atau takut untuk mengemukakan pendapat, ide dan gagasannya secara langsung apabila mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Kreativitas dapat diterapkan dalam proses pemecahan masalah sebagai kemampuan untuk menciptakan dan memberikan gagasan-gagasan baru. Melalui kreativitas juga digunakan untuk melihat integritas antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Munandar (2009:25—71) menyebutkan seseorang bisa dikatakan kreatif jika memiliki ciri-ciri, (1) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, (2) sering menyampaikan pertanyaan dengan kalimat yang baik dan berbobot, (3) banyak memiliki gagasan atau usulan untuk pemecahan suatu masalah, (4) bebas dan berani menyatakan pendapat, (5) memiliki rasa keindahan yang mendalam, (6) kemampuan dalam bidang seni menonjol, (7) suatu permasalahan dilihat dari berbagai sudut pandang, (8) mempunyai rasa humor tinggi, (9) daya imajinasi dan wawasan luas, dan (10) gagasan dan pemecahan masalah diungkapkan secara alami.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sekarang ini telah memberikan kontribusi besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran telah berkembang dari tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan modern. TIK telah menjadi bagian dari proses pembelajaran di semua jenjang Pendidikan sehingga menuntut sekolah untuk memfasilitasi dengan media pembelajaran dan segala perlengkapannya. Rosenberg (2001:8) menyatakan perkembangan TIK mengakibatkan tiga perubahan dalam proses pembelajaran, yaitu (a) dari ruang kelas menjadi dimana dan kapan saja, (b) dari kertas ke *online*, dan (c) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja atau dalam jaringan. Mekhlafi (2004:88) secara lebih spesifik menyoroti dampak positif dari pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan kinerja dan prestasi belajar peserta didik. Era digital sekarang ini, TIK memunculkan inovasi dalam pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar kapan saja, dimana saja dan proses pembelajaran menjadi semakin mudah.

Salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran yaitu model *blended learning*. *Blended learning* berasal dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran/gabungan/kombinasi, sedangkan *learning* artinya belajar/pembelajaran. Garrison dan Vaughan (2008:5) mendefinisikan *blended learning* adalah proses pembelajaran campuran tatap muka dengan *online*, sehingga menjadi pengalaman belajar yang unik. Krause (dalam Bath and Bourke, 2008:1) menyatakan bahwa *blended learning* diwujudkan dalam lingkungan proses pembelajaran dimana ada sebuah integrasi yang efektif dengan cara penyampaian, model mengajar dan gaya belajar yang berbeda. Hal tersebut juga dipertegas oleh Utomo, Sumarmi, dan Susilo (2015:2) bahwa pemanfaatan bahan ajar *e-learning* untuk pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Artinya, pembelajaran dengan *blended learning* memadukan pembelajaran konvensional dengan teknologi informasi. Bahan ajar tidak lagi hanya diperoleh dari buku, tetapi melalui *e-learning* akan sangat banyak menambah informasi yang akan diperoleh. *Blended learning* bukan hanya tentang cara menggunakan teknologi yang tersedia. Model pembelajaran ini menemukan cara mencapai tujuan pembelajaran dan menyediakan pengalaman belajar dan mengajar sebaik mungkin.

Kelebihan model *blended learning* adalah: (1) hemat waktu, (2) hemat biaya, (3) pembelajaran lebih efektif dan efisien, (4) peserta mudah dalam mengakses materi pembelajaran, (5) materi pelajaran dapat dipelajari secara leluasa dan mandiri, (6) materi *online* dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik, (7) diskusi antara peserta didik dan guru dapat dilakukan di luar jam tatap muka, (8) pengajar tidak terlalu banyak menghabiskan tenaga untuk mengajar, (9) menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, (10) memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan, dan (11) hasil yang optimal serta meningkatkan daya tarik pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan Kuntun dan Siswandini (2015:146) bahwa pengembangan kebutuhan masing-masing individu yang berbeda dapat disesuaikan guru dengan model pembelajaran yang tepat sebagai solusi belajar, model pembelajaran tersebut adalah *blended learning*. Individu yang berkembang tidak hanya dilihat dari hasil belajar, tetapi juga dari aktivitas yang menciptakan kreativitas peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Kemmis dan MC Taggart (1988) dijadikan sebagai acuan dalam desain PTK, empat komponen dalam model ini adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. (Susilo, Chotimah dan Sari, 2011:36). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki pengertian sebagai sebuah penelitian yang berorientasi dalam penerapan tindakan, peningkatan mutu atau pemecahan masalah untuk mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakan yang dilakukan terhadap sekelompok subyek yang diteliti. Setelah itu dilakukan tindakan lanjutan demi penyempurnaan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi. PTK dalam hal ini adalah tindakan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dan dibantu oleh dua orang pengamat (*observer*) untuk mengamati proses keterlaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Banjarmasin pada kelas XI IPS 2 sebanyak 30 orang peserta didik. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, yaitu menganalisis data dengan statistik deskriptif. Mengetahui kreativitas peserta didik dalam belajar dapat digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{nilai rata - rata indikator yang dilaksanakan}}{\text{jumlah indikator}} \times 100$$

Tabel 1. Klasifikasi Kriteria Keberhasilan

Kriteria Keberhasilan	Klasifikasi
0—39 %	kurang
40—59 %	cukup
60—79 %	baik
80—100%	sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi melalui model *blended learning* di kelas XI IPS 2 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2x45 menit. Langkah-langkah pembelajaran dalam setiap siklus disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Pengamatan terhadap kreativitas peserta didik dilakukan oleh guru (peneliti) dan dua orang observer selama proses pembelajaran berlangsung. Data kreativitas peserta didik diperoleh melalui lembar observasi dengan indikator yang sudah ditetapkan untuk setiap siklus. Setiap akhir siklus dilakukan refleksi guna memperbaiki dan meningkatkan kreativitas peserta didik pada siklus berikutnya.

Siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2017. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran geografi siklus I masih banyak peserta didik yang belum kreatif. Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum antusias terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hanya peserta didik yang kreatif saja yang dapat memberi gagasan/usulan, tanggapan, pertanyaan, menyampaikan jawaban, mampu membuat analisis dan mengerjakan tugas dengan baik. Selama pembelajaran diperoleh rata-rata aktivitas peserta didik melalui pengamatan yang memacu pada kekreativitasan peserta didik sebesar 52%. Pada pertemuan ke-1 ini pengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu model tatap muka di kelas tanpa menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar. Setelah itu dilanjutkan pada pertemuan ke-2 yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2017. Pertemuan ke-2 ini pengajar sudah menggunakan model *blended learning* dalam mengajar, yaitu menggabungkan pembelajaran secara tatap muka dengan *online*. Peserta didik diberi kebebasan untuk menggali informasi melalui internet, berdiskusi dengan guru dan teman sejawat bahkan berbagi informasi baru melalui media *online*. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pengamatan terhadap kreativitas belajar peserta didik. Pertemuan ke-2 diperoleh skor rata-rata kreativitas belajar peserta didik sebesar 57,7%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, peserta didik tersebut masuk ke dalam kategori cukup sehingga dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 2. Skor Rata-Rata Kreativitas Peserta Didik Siklus I

No.	Indikator	Skor	
		Pert. 1	Pert. 2
1.	Memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu masalah	36	40
2.	Menanggapi pendapat teman	45	45
3.	Mengajukan pertanyaan dengan baik	33	38
4.	Memiliki alternatif dalam menyelesaikan masalah	35	40
5.	Menjawab pertanyaan dengan baik	43	51
6.	Membahas hal-hal yang diketahui dan tidak diketahui	52	52
7.	Membuat catatan dengan bahasa sendiri	93	101
8.	Menulis hasil kerja kelompok dengan baik	95	115
9.	Mengemukakan ide secara lisan dan tulisan dengan lancar	45	52
10.	Memaparkan hasil kerja kelompok dengan rapi dan lengkap	43	43
Jumlah		520	577
Persentase (%)		52	57,7

Skor rata-rata setiap indikator kreativitas yang diperoleh pada siklus I (tabel 2) digunakan sebagai bahan refleksi untuk siklus berikutnya. Berdasarkan indikator yang ada, memberikan gagasan, mengajukan pertanyaan dan alternatif menyelesaikan masalah adalah kegiatan yang masih sangat minim dilakukan peserta didik. Mereka masih merasa malu dan tidak percaya diri dalam menyampaikan pertanyaan. Sebagian yang lain mengaku bingung apa yang harus ditanyakan terkait dengan materi yang disampaikan dan saat diskusi kelompok berlangsung. Berdasarkan keadaan tersebut dapat dianalisis bahwa aktivitas dan kreativitas peserta didik terkait dengan pemahaman materi yang disampaikan. Materi pembelajaran perlu disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah diingat oleh peserta didik. Senada dengan pernyataan Daccord (2015:6) bahwa seorang guru yang baik tidak hanya memberdayakan peserta didik melalui kreativitas, tetapi juga menghubungkan mereka satu sama lain untuk saling membantu mencapai tujuan pembelajaran. Artinya, peserta didik harus diberikan stimulus dan motivasi agar jangan

takut salah dalam berpendapat, bertanya atau menanggapi pendapat dari guru atau teman. Guru harus memberikan keyakinan kepada peserta didik bahwa setiap pendapat tidak ada yang salah. Forum diskusi adalah sebagai sarana untuk saling melengkapi dan menyempurnakan pendapat para peserta didik yang dirasa masih belum tepat.

Siklus I pertemuan ke-1 siswa belum banyak diberikan materi secara visual, sedangkan pada pertemuan ke-2 sudah diberikan berbagai media visual seperti video dan gambar serta memanfaatkan pembelajaran *online*. Ternyata penyampaian melalui media visual sangat membantu peserta didik dalam kemudahan mengingat dan memahami pelajaran. Tayangan video dan gambar diakui peserta didik seperti melihat langsung dan merasa seperti berada atau mengalami fenomena tersebut. Informasi yang digali secara *online* ternyata juga mampu membuat peserta didik lebih antusias. Devaney (2014:1) menegaskan dengan menerapkan *blended learning* di dalam kelas berdampak positif pada peserta didik jika pendidik mengikuti model *blended learning* dan fokus pada penggunaan teknologi secara intens dan aktif. Hal tersebut terbukti pada pertemuan ke-2 peserta didik sudah mulai banyak yang berani memberikan gagasan, mengajukan pertanyaan dan menyampaikan alternatif penyelesaian masalah, bahkan saat video masih berlangsung karena adanya rasa penasaran. Senada dengan hasil penelitian Jahnke, Haertel, dan Wildt (2015:91) bahwa peserta didik dikatakan kreatif jika mampu merefleksikan diri dalam pembelajaran, belajar secara mandiri, menunjukkan keingintahuan dan motivasi, memproduksi sesuatu, menampilkan multi-perspektif serta mencapai gagasan asli dan sepenuhnya baru. Peserta didik antusias saat diminta untuk memanfaatkan *gadget* untuk menggali berbagai macam informasi secara *online*, karena begitu banyak hal baru yang mereka temukan. Melalui refleksi yang dilakukan pada siklus I tersebut, maka akan dilakukan perbaikan dan peningkatan pembelajaran pada siklus II.

Proses pembelajaran pada siklus II juga dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Melalui siklus II dilakukan beberapa perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2017. Saat pertemuan ke-1 peserta didik sudah mendapatkan materi melalui media *online* yang sudah diberikan guru 3 hari sebelum tatap muka. Rata-rata kreativitas belajar peserta didik pada pertemuan ke-1 memperoleh skor sebesar 69,9%. Selanjutnya pertemuan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 5 September 2017. Seperti pertemuan sebelumnya, peserta didik sudah mendapatkan materi melalui media *online* serta mereka juga diberikan beberapa *link* sebagai bahan belajar. Pertemuan ke-2 ini didapatkan nilai rata-rata untuk kreativitas belajar peserta didik adalah 82%, dengan kenaikan sebesar 12,1%. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan aktivitas dan kreativitas peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning*. Sejalan dengan pernyataan Sjukur (2012:234) bahwa motivasi dan hasil belajar siswa meningkat akibat penerapan pembelajaran dengan model *blended learning*. Dengan motivasi belajar yang tinggi tentunya aktivitas dan kreativitas peserta didik juga meningkat. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil skor penilaian untuk siklus I pertemuan ke-1 adalah 52% dan pertemuan ke-2 adalah 57,7%. Untuk siklus II pertemuan ke-1 sebesar 69,9% dan pertemuan ke-2 sebesar 82%.

Tabel 3. Skor Rata-rata Kreativitas Peserta Didik Siklus II

No.	Indikator	Skor	
		Pert. 1	Pert. 2
1.	Memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu masalah	59	73
2.	Menanggapi pendapat teman	58	74
3.	Mengajukan pertanyaan dengan baik	63	74
4.	Memiliki alternatif dalam menyelesaikan masalah	57	73
5.	Menjawab pertanyaan dengan baik	72	78
6.	Membahas hal-hal yang diketahui dan tidak diketahui	71	82
7.	Membuat catatan dengan bahasa sendiri	93	115
8.	Menulis hasil kerja kelompok dengan baik	108	115
9.	Mengemukakan ide secara lisan dan tulisan dengan lancar	63	72
10.	Memaparkan hasil kerja kelompok dengan rapi dan lengkap	55	64
Jumlah		699	820
Persentase (%)		69,9	82

Hasil pengamatan terhadap kreativitas peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan (tabel 3). Skor rata-rata setiap indikator kreativitas yang diperoleh pada siklus II, baik dari pertemuan ke-1 dan ke-2 sudah masuk dalam kriteria baik. Indikator dalam hal memberikan gagasan, mengajukan pertanyaan dan alternatif menyelesaikan masalah pada siklus I yang semula masih rendah kemudian meningkat dengan baik pada siklus II. Keadaan tersebut dapat diperoleh peserta didik jika pembelajaran disampaikan dengan mudah dan menyenangkan. Deta, Suparmi, dan Widha (2013:32) menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi, biasanya memiliki empati lebih terhadap teman sejawat, mampu melaksanakan sebuah eksperimen tepat waktu dan rajin mengerjakan tugas.

Hal ini disebabkan karena siswa dengan kreativitas lebih tinggi cenderung cepat dan tanggap dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran. Cara penyampaian guru yang tidak monoton dan interaktif dengan peserta didik juga mampu menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan membuat mereka lebih kreatif. Selain itu, mereka diberikan kebebasan berpendapat, tidak disalahkan saat jawabannya belum tepat dan selalu diberikan motivasi dan kepercayaan diri bahwa mereka adalah generasi yang memiliki kemampuan berpikir luar biasa.

Tabel 4. Rata-Rata Skor Kreativitas

	Siklus I	Siklus II
Pertemuan ke-1	52 %	69,9%
Pertemuan ke-2	57,7%	82%
Rata-rata	54,85%	75,95%
Kriteria	Cukup	Baik

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa ada kenaikan yang cukup signifikan antara siklus I dengan siklus II, yaitu sebesar 21,1%. Hasil pengamatan pada siklus I masih ditemukan adanya peserta didik yang kurang memerhatikan dan malas mencatat pelajaran. Begitu juga dengan tata cara menyampaikan pertanyaan dan pendapat masih kurang baik. Hal tersebut sudah semakin membaik pada siklus berikutnya, meskipun belum sepenuhnya. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai hasil analisis dan refleksi pada siklus I dan dilaksanakan pada siklus II adalah (1) guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan perhatian peserta didik terhadap penjelasan yang telah diberikan, (2) memberikan arahan yang baik bagaimana mengungkapkan suatu pendapat serta bagaimana bertanya ketika diskusi berlangsung. Saat terjadi proses diskusi, pendidik harus memberikan stimulus kepada peserta didik yang kurang aktif. Cara tersebut dapat dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menanggapi pertanyaan dan menjelaskan kembali apa yang mereka ketahui serta pahami mengenai materi yang telah didiskusikan. Selain itu, guru juga dapat memberi penghargaan lebih kepada peserta didik yang kreatif dan aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model *blended learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata kreativitas dari siklus I adalah 54,85% dan meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata kreativitas sebesar 75,95%. Kriteria kreativitas pembelajaran tersebut masuk dalam kategori baik. Peserta didik dapat dikatakan memiliki kreativitas dalam pembelajaran jika mampu (1) memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu masalah, (2) menanggapi pendapat teman, (3) mengajukan pertanyaan dengan baik, (4) memiliki alternatif dalam menyelesaikan masalah, (5) menjawab pertanyaan dengan baik, (6) membahas hal-hal yang diketahui dan tidak diketahui, (7) membuat catatan dengan bahasa sendiri, (8) menulis hasil kerja kelompok dengan baik, (9) mengemukakan ide secara lisan dan tulisan dengan lancar, dan (10) memaparkan hasil kerja kelompok dengan rapi dan lengkap.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disarankan bahwa (1) perlu penelitian lanjutan pada jenjang kelas yang berbeda untuk mengetahui kreativitas belajar peserta didik dan (2) guru atau peneliti selanjutnya dapat menerapkan model pembelajaran *blended learning* dengan strategi yang lebih bervariasi untuk mengasah kreativitas peserta didik pada materi pembelajaran geografi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, C., Sumarmi., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah dengan Blended Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4), 597—602. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/viewFile/7977/3626>.
- Bath, D., & Bourke, J. (2010). *Getting Started with Blended Learning*. Australia: Griffith University.
- Daccord, T. (2015). What Great Teachers do with Technology. *eSchool News, Technology News, & Innovation in K-12 Education*, 18(1). Retrieved from <http://www.eSchoolNews.com>.
- Deta, U. A., Suparmi., & Widha, S. (2013). Pengaruh Metode Inkuiri Terbimbing dan Proyek, Kreativitas, serta Keterampilan Proses Sains Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 28—34. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPF1/article/view/2577/2630>.
- Devaney, L. (2014). Tips for PreK-2 Blended Learning Success, Blended Learning is Successful if Modified for Early Learners' Needs. *eSchool News, Technology News & Innovation in K-12 Education*, 17(10). Retrieved from <http://www.eSchoolNews.com>.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Jahnke, I., Haertel, T., & Wildt, J. (2015). Teachers' Conceptions of Student Creativity in Higher Education. *Innovations in Education and Teaching International*, 54(1), 87—95. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1080/14703297.2015.1088396>.

- Kantun, S., & Siswandini, A. S. P. R. (2015). Implementasi *Blended Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS-2 SMAN 5 Jember Semester Gasal Tahun 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 141—152. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3423>.
- Mekhlafi, A. A. (2004). The Internet and EFL Teaching: The Reaction of UAE Secondary School English Language Teacher. *Journal of Language and Learning*, 2(2), 88—113. Retrieved from <http://webspace.buckingham.ac.uk>.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill Professional.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sumarmi. (2015). *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Sarana Pengembangan dan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368—378. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1034>.
- Utomo, D. S., Sumarmi., & Susilo, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(2), 1—8. Retrieved from <http://www.journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-geografi/article/view/5062/1812>.
- Utomo, D. S., Sumarmi., & Susilo, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(2), 1—8. Retrieved from <http://www.journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-geografi/article/view/5062/1812>.